

**MATCH DAY II** 

MATCHDAY II is an all action arcade soccer simulation featuring variable strength volleys, lobs, backheels and ground shots, jumping headers, barging, diving keepers, variable tactic and the highly accurate diamond deflection system. You may compete against your friend or against a computer team, alternatively you and your friend may team up against the

**GETTING STARTED** 

To get started quickly, load the game and press **C** three times, this will get you onto the pitch, you may now start playing.

The game may be played using a joystick in port 2 or the following keys:

← LEFT
 ← RIGHT
 F1 ← UP
 F3 ← DOWN
 F7 ← KICK/JUMP

LOADING

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction – PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.

Select 64 mode. Turn on the disk drive insert the program into the drive with the label facing upwards type LOAD"\*".8.1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

THE MENU SYSTEM

Use any key other than  ${\bf C}$  to move the cursor. Use  ${\bf C}$  to select the entry indicated by the cursor. Please note that when the instructions refer to TEAM 1 they mean the team that starts at the

This menu only appears when you first load the game so try not to make any mistakes as it will mean you have to reload it.

(a) One joystick in port 2 – Selected if only one joystick is used. If two player game is then selected, player two will have to use keys (see keys menu).

(b) Two joysticks – Selected when both player one and player two will be using joysticks.

(c) No joystick – Selected when no joysticks at all are available. Both players will have to use keys (see keys menu).

joueur 2 utilisent un levier. (c) No joystick — (pas de levier) Sélectionnez cette option quand vous ne disposez d'aucun levier. Les deux joueurs devront utiliser les touches (voir

MAIN MENU

(a) 1 PLAYER MATCHDAY
(b) 2 PLAYER MATCHDAY
(c) TWIN PLAYER MATCHDAY
(d) MATCHDAY CUP

(e) MATCHDAY LEAGUE

(f) KEYS AND OPTIONS

Avant de donner le coup d'envoi pour chaque mi-temps, vous devez utiliser le système de handicap. (vous n'en disposez pas pour les matchs de coupe ou de

PAUSE MENU

Permet de quitter le jeu et de retourner au menu principal Sélectionne le menu tactiques

(c) TACTICS SELECTION

(menu touches et options) Vous pouvez y accèder à partir du meni (a) QUIT MENU Retou

MATCHDAY OPTIONS MENU

MAIN MENU

(e) MATCHDAY LEAGUE

PAUSE MENU

QUIT MENU

MATCHDAY OPTIONS PLAYER 1 KEYS PLAYER 2 KEYS TEAM NAMES

COLOUR SCHEME

(e) COMPUTER MATCHES

(f) COMPUTER SKILL

(a) QUIT MENU permet de retourner au menu 'keys and options'

Near the bottom of the screen, the last result is displayed.

(a) 1 PLAYER MATCHDAY You play soccer against the computer.

(b) 2 PLAYER MATCHDAY You and a friend play against each other.

(c) TWIN PLAYER MATCHDAYYou and a friend team up against the computer.

(d) MATCHDAY CUP

You and up to seven friends may take part in a three round cup competition.

(c) INFICEDAT LEAGUE

You and up to seven friends may take part in a league championship.

(f) KEYS AND OPTIONS Access numerous options and facilities
Before you kick off each half, you may use the handicap system.

This menu may be selected only during the match by pressing "RUN/STOP"

[a] RETURN TO MATCH
Restart the game.

[b] QUIT MATCH
Quit match and return to main menu.

Select tactics menu.

ain menu.

Return to keys and options menu.

Access various match options.

Access the user definable key menu for player one.

Access the user definable key menu for player two.

Change the team names.

Select tactics menu.

[ALLI-WDJH-McDiffin] See the paragraph on the kickometer for a full explanation. [UNATTENDED/ATTENDED] Decide whether to watch games you are not taking part in. [LOW/MEDIUM/HIGH]

**KEYS AND OPTIONS MENU** 

(g) COLOUR SCHEME Select team of the N.B. To leave the colour scheme option, press **C** 

MATCHDAY OPTIONS MENU

(touches et options). HIGH/LOW/OFF — niveau sonore (haut/bas/ (b) SOUND LEVEL

arret)
Durée mi-temps [5/10/15 minutes)
(ALL/FWD/HARD/I/II/III) Pour de plus amples
explications, se reporter au paragraphe sur le

(spectateur absent/présent). Vous permet d'assister ou non aux matchs que vous ne disputez pas. LOW/MEDIUM/HIGH) — Niveau de jeu de (f) COMPUTER SKILL

(LOW/MEDIOM/HIGH) — Niveau de jeu de l'ordinateur (bas/moyen/excellent)
(HUMAN/COMPUTER) — gardien de but 1
(joueur/ordinateur) vous pouvez déléguer la garde de vos buts à l'ordinateur.
(HUMAN/COMPUTER) — gardien de but 2
(joueur/ordinateur) — même principe que pour

(h) KEEPER 2

PLAYER 1 & 2 KEYS MENU

(menu des touches pour joueurs 1 et 2) Il est important que cette fonction soit utilisée de facon cor nvenable. Veuillez lire

a l'ecran. Déplacez le curseur afin de mettre en évidence à l'écran la commande requise pour laquelle effectuer le changement de

JOUEUR 1 GAUCHE DROITE Touche curseur gauche Touche curseur droite PLAYER 1 & 2 KEYS MENU ortant to utilise this function properly – Please read the screen prompts. Move cursor to highlight the required control on which the keys are to be

(HUMAN/COMPUTER)

You may deligate control of your keeper to the computer. (HUMAN/COMPUTER)

Press Cal(clears all current keys). Press all keys required for control (they will be printed on the current line as they are pressed). If you want to use the **&** key then press it first. N.B. If you accidentally press the wrong key at this point go on to Step (d) and then back

to (b). (This involves pressing & twice). When all keys are selected press & When all keys are selected press **C**If you want to change more controls then start again at Step (a), otherwise move the cursor to QUIT MENU and press **C**-to return to the keys and options

menu.

The default controls have been defined as follows In two player mode if both players are using keyboard

(g) KEEPER 1

(b) KEEPER 2

PLAYER 1 Left cursor key Right cursor key F3 LEFT RIGHT DOWN KICK/JUMP PLAYER 2 LEFT RIGHT DOWN UP UP E
KICK/JUMP SPACE
In two player mode if player 1 is using joystick (Port 2) PLAYER 2 Keys

The Commodore joystick ports are interactive with the keyboard. When 1 or 2 joysticks are selected certain keys are not available.

**TEAM NAMES MENU** 

HAUT F1 COUP DE PIED/SAUT F7

DOWN

KICK/ILIMP SPACE

You may change any of the eight team names by moving the cursor, typing your new team name. Press & again when you have finished. names by moving the cursor, pressing &, and then

### MATCHDAY II

MATCHDAY II est une simulation de match de football qui comporte des renvois à la volée, des lobs, des coups de talon vers l'arrière et des coups au sol, des têtes, des mêlées, des gardiens plongeant pour rattraper la balle, diverses tactiques et un système de défense extrèmement précis: le losange de déviation. vous pouvez jouez contre un ami ou l'équipe de l'ordinateur ou vous pouvez vous allier à votre ami pour vous mesurer à l'ordinateur. MATCHDAY vous permet aussi de disputer des matchs de championnat, des matchs de coupe, de définir les touches et bien d'autres choses encrel

COMMENT COMMENCER

Pour commencer rapidement, chargez le jeu et appuyez trois fois sur **&**, cela vous placera sur le terrain et vous pourrez commencer le jeu. Le jeu se joue en utilisant un levier branché au port 2 ou en utilisant les touches suivantes:

ivantes:

- GAUCHE

- DROITE

- HAUT

- BAS

- COUP DE PIED / SAUT

CHARGEMENT

Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, coté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complétement rembobinée. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez les instructions affichées à l'écran — Appuyez sur PLAY sur le magnétophone. Ce programme se chargera automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64(RETURN). puis suivez les instructions du C64.

Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche, placez le programme dans le lecteur, label vers le haut, tapez LOAD "\*", 8, 1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et le jeu se chargera automatique LE SYSTEME DU MENÚ

Pour déplacer le curseur, utilisez n'importe quelle autre touche que **c.** Cette touche sert à sélectionner l'option indiquée par le curseur. Attention: quand les instructions se référent à TEAM 1 (équipe 1), cela signifie l'équipe qui commenc du coté gauche. LE MENU LEVIER

Ce menu apparaît seulement quand vous chargez le jeu pour la première fois, faites donc attention à ne pas commettre d'erreur, sinon il vous faudra procéder à un nouveau chargement.

(a) One joystick in port 2 — (Un levier au port 2) — Sélectionnez cette option si un levier seulement est utilisé. Si vous choisissez ensuite un leu à deux joueurs le levier seulement est utilisé. Si vous choisissez ensuite un jeu à deux joueurs, le joueur 2 devra utiliser les touches (voir menu touches). (b) Two joysticks — (deux leviers) — selectionnez cette option si le joueur 1 et le

(menu principal)

fiché presque en bas de l'écran.
Y Vous affrontez l'ordinateur.
Y Vous affrontez un de vos amis.
HDAY Votre ami et vous affrontez l'ordinateur
Vous ainsi que vos amis (jusqu'à un total de sept
pouvez prendre part à une coupe en trois
matchs.
Vous ainsi que vos amis (jusqu'à un total de
sept) pouvez prendre part à un championnat.
(touches et options) Donne accès à de
nombreuses otions et manoeuvres.
O d'envoi pour chaque mi-temps, vous devez utiliser le

système de handicap. (vous championnat). (a) START HALF (b) SCORE TEAM ONE 0 (c) SCORE TEAM TWO 0

(menu pause) STOF définir les touches pour le joueur 1 Permet de reprendre le jeu

(a) RETURN TO MATCH (b) QUIT MATCH

**KEYS AND OPTIONS MENU** 

Vous pouvez y accèder à partir du menu principal.

(a) OUIT MENU Retour au menu principal
(b) MATCHDAY OPTIONS
(c) PLAYER I KEYS Donne accès à diverses options de match.

(d) PLAYER Z KEYS Donne accès au menu permettant de définir les touches pour le joueur 1.

Donne accès au menu permettant de définir les touches pour le joueur 2.

Permet de changer le nom des équipes.

(f) TACTICS SELECTION
(g) COLOUR SCHEME Permet de sélectionner le menu de tactiques Permet de sélectionner les couleurs de l'équipe et du terrain.

N.B. Pour quitter l'option 'colour scheme', appuyez sur Ce.

MATCHDAT OF HOUSE (Menu des options Matchday) (Menu des options Matchday)

Select team and pitch colours.

Each option in this menu may be selected, and then changed by pressing ENTER.

[a] OUIT MENU Return to keys and options menu.

[b] SOUND LEVEL (HIGH/LOW/OFF)

[c] TIME EACH HALF

[d] KICKOMETER (ALL/FWD/IHARD/II/III)

See the paragraph on the kickometer for a full supplier.

(c) TIME EACH HALF (d) KICKOMETER

ompteur de puissance. UNATTENDED/ATTENDED) Matchs ordinateui (e) COMPUTER MATCHES

(q) KEEPER 1

commande requise pour laquelle effectuer le changement de touches.

Appuyez sur ( Jannule toutes les touches du moment).

Appuyez sur toutes les touches requises pour la commande (celles-ci s'imprimeront sur la ligne au fur et à mesure qu'elles sont enfoncées). Si vous voulez utiliser la touche ( Jannule et al. appuyez sur celle-ci en premier. N.B. Si vous appuyez sur la mauvaise touche à ce stade, passez à l'étape (a) et revenez ensuite à (b). (Cela vous fera appuyer deux fois sur la touche ( ). P DE

Quand la sélection des touches est terminée, appuyez sur ( ). Si vous désirez changer d'autres commandes, recommencer alors à l'étape (a); sinon, retournez au menu touches et options en déplaçant le curseur jusqu'au QUIT MENU (sortie menu) et en appuyant sur ( ).

appuyant sur **c** Les commandes par défaut ont été définies de la façon suivante: En fonction 2 joueurs si les deux joueurs utilisent le clavier

JOUEUR 2 GAUCHE DROITE BAS HAUT COUP DE PIED/SAUT B. D'ESP. En fonction 2 joueurs si le joueur 1 utilise un levier (port 2) JOUEUR 2 GAUCHE DROITE BAS HAUT P COUP DE PIED/SAUT B. D'ESP.

**TEAM NAMES MENU** 

(menu noms des équipes)

Vous pouvez changer le nom de chacune des huit équipes en déplaçant le curseur, en appuyant sur ce et en tapant le nouveau nom de votre équipe. Appuyez de nouveau sur cel quand vous avez terminé. L'option en haut du menu est OUIT MENU (sortie menu), ceci vous ramène au menu touches et options.

TACTICS SELECTION MENU (menu de sélection des tactiques)

QUIT MENU (sortie menu) Vous permet de retourner au menu pause ou au

menu touches et options. (equipe 1) ATTACKING / DEFENSIVE (attaque / défense) Lancer vos joueurs vers les buts ennemis afin de marquer ou bien rabattez les afin de défendre les votres. (équipe 2) ATTACKING / DEFENSIVE (attaque / défense) TEAM 2

MATCHTDAY CUP AND LEAGUE MENUS (Menus de matchs de Coupe et de Championnat)
Les menus pour les matchs de Coupe et de Championnat sont assez semblables et seront traités en même temps. En haut de chaque menu, juste en dessous du titre est inscrite la prochaine rencontre. S'il n'y a pas de rencontre imprimée, la compétition est alors terminée et vous devrez en commencer une nouvelle. Près du bas de l'écran se trouve le CUP/LEAGUE CODE NUMBER (numéro de code coupe/championnat), celui-ci change à mesure que vous progressez dans la compétition. Ce numéro peut être réinséré à un moment ultérieur afin de ramener à la position du moment dans la compétition.
Le niveau de jeu de l'ordinateur sera réglé au minimum pour les matchs de coupe et de championnat, c'est à dire que durant les matchs de demi-finale de Coupe, le niveau de jeu minimum sera MOYEN et durant les finales, il sera EXCELLENT.
Dans les matchs de Championnat, différentes équipes jouent à différents niveaux

### MATCHDAY II

MATCHDAY II ist eine aktionsgeladene Arkadenfußballsimulation mit kontrollierbaren Volleys, Lobs (Überhebern), Fersenkickern und Bodenstößen, Flugkopfbällen, Rempiern, nach dem Ball hechtenden Torhütern, unterschiedlichen Taktiken und dem höchst genauen Diamond-Deflection-System (Ablenksystem). Du kannst gegen einen Deiner Freunde spielen oder gegen das Computerteam, oder Du und Dein Freund können gemeinsam gegen das Computerteam antreten. MATCHDAY II umfaßt eine Ligameisterschaft, ein Pokalspiel, benutzerdefinierbare Tasten und noch vieles mehr.

Benutze eine beliebige Cursorkontrolltaste, mit Ausnahme von 🕬 um den Cursor zu bewegen. Benutzel 🖟 um die vom Cursor angezeigte Möglichkeit einzugeben Bitte achte darauf, daß mit dem in den Anleitungen bezeichneten TEAM 1 jenes Team gemeint ist, das auf der linken Spielfeldseite beginnt.

### DAS JOYSTICK-MENÜ

Dieses Menü erscheint nur dann, wenn Du das Spiel das erste Mal ladest. Du darfst dabei also keine Fehler machen, as Du sonst den Ladevorgang wiederholen

**WIE MAN BEGINNT** Um zu beginnen, das Spiel einfach laden und & dreimal betätigen, dies bringt Dich auf das Spielfeld. Du kannst nun mit dem Spiel beginnen. Das Spiel kann entweder mittels Joystick in Port 2 oder mittels der folgenden Tasten gespielt

- HINAUF - HINAB - KICK/SPRUNG

LADEN Cassette mit der bedruckten Seite nach oben in Deinen Commodore einlegen und sicherstellen, daß sie ganz züruckgespult ist. Sicherstellen, daß alle Kabel angeschlossen sind. Die SHIFT- und RUN/STOP-Taste gleichzeitig betätigen. Den Bildschirmanleitungen folgen - PLAY AM REKORDERTEIL BETÄTIGEN. Dieses Programm wird sich automatisch laden. Für C128 einfach GO 64 eintippen (RETURN) und den Anleitungen für C64 folgen.

### 64-Modus anwählen. Diskettenlaufwerk einschalten, Programm mit der Etikette nach oben in das Laufwerk einlegen, LOAD "\*",8,1 eintippen (RETURN), das Einleitungsbild wird erscheinen und das Programm wird sich automatisch laden. DAS MENÜSYSTEM

(a) One Joystick in Port 2 (Ein Joystick in Port 2) - Nur wenn ein Joystick benutzt wird. Wen das Spiel mit 2 Spielern gespielt wird, muß Spieler 2 die tasten benutzen (vgl. Tastenmenü).
(b) Two Joysticks (Zwei Joysticks) - Wenn Spieler 2 mit Joysticks spielen.

(c) No Joysticks (Keine Joysticks) - Wenn keine Joysticks zur Verfügung stehen Beide Spieler werden die Tasten benutzen (vgl. Tastenmenu).

An der Bildschirmunterseite wird das jeweils letzte Spielergebnis angezeigt.

(a) 1 PLAYER MATCHDAY Du spielst gegen den Computer
(b) 2 PLAYER MATCHDAY Du und ein Freund spielen gegeneinander
Du und ein Freund spielen gemeinsam gegen

(d) MATCHDAY CUP drei Runden dauernden Cupturnier teilnehmen. Du und bis zu sieben Freunde können an einem Ligameisterschaftsturnier teilnehmen. (e) MATCHDAY LEAGUE (f) KEYS AND OPTIONS

und Funktionen.

Vor jedem Anstoß in einer Spielhälfte kannst Du das Handicap-System benutzen.
(Dies ist bei Cup- und Ligaspielen nicht erhältlich.)
(a) START HALF
(b) SCORE TEAM ONE 0
Team 1 erhält Torvorteil
(c) SCORE TEAM TWO 0
Team 2 erhält Torvorteil

DAS PAUSENMENÜ end des Spiels durch Betätigen von RUN/STOP

Dieses Menű kann nur währ angewählt werden. (a) RETURN TO MATCH (b) QUIT MATCH

Hauptmenü Anwählen des Taktikmenüs DAS MENÜ KEYS AND OPTIONS (Tasten und Auswahlmöglichkeiten)
Dieses Menü kann vom Hauptmenu aus angewählt werden.

Dieses Menû kann vom Hauptmenû aus angewählt werden.

[a] OUIT MENU
[b] MATCHDAY OPTIONS
[c] PLAYER 1 KEYS
[d] PLAYER 2 KEYS
[d] PLAYER 2 KEYS
[e] TEAM NAMES
[f] TACTICS SELECTION
[g] COLOUR SCHEME
Anmerkung: Zum Verlassen des Menûs COLOUR SCHEME (c) I Taken (c) I drûcken.

[a] OUIT MENU
[a] Rückkehr zum Hauptmenû.

Zugriff auf verschiedene Spielmöglichkeiten.

Zugriff auf verschiedene Spielmöglichkeiten.

Zugriff auf benutzerdefinierbares Tastenmenû fûr Spieler Zwei.

Andern der Teamnamen.

Anwâhlen des Taktikmenûs.

Auswahl von Spieler- und Spielfeldfarben.

MATCHDAY AUSWAHLMÖGLICHKEITEN

Jede einzelne Möglichkeit in diesem Menü kann durch Betätigen von Gausgewählt und dann geändert werden.

[a] QUIT MENU Rückkehr zum Menü "Keys and Cotion" welden. Rückkehr zum Menu "Keys and Options". (HIGH / LOW / OFF - Laut / Leise / Aus). (5 / 10 / 15 Minuten - Dauer der Spielhälfte (b) SOUND LEVEL (c) TIME EACH HALF

(UNATTENDED / ATTENDED) Du kannst auswählen, ob Du bei Spielen, an denen Du nicht teilnimmst, zuschauen möchtest. [LOW / MEDIUM / HIGH, niedriger / mittlerer / heber Schwerickerschall noner Schwierigkeitsgrad) IHUMAN / COMPUTER. Du kannst die Kontrolle

TASTENAUSWAHL FÜR SPIELER 1 und 2

Schritt (a)

Die Standardsteuerfunktionen sind wie folgt: Beim Spiel mit zwei Spielern, wenn beide Spieler die Tastatur benutzer SPIELER 1

KICKEN/SPRUNG LEERTASTE Die Commodore Joystick ports sind mit der Tastatur gekoppelt . Wenn 1 oder 2 Joysticks gewählt werden, sind bestimmte Tasten nicht verfügtbar. TEAMNAMENMENÜ

Du kannst jeden der acht Teamnamen ändern, indem du den Cursor auf die entsprechende Stelle hinbewegst, Cibetätigst und Deinen, neuen Teamnamen eingibst. Wenn Du damit fertig bist, mußt Du Cinoch einmal betätigen. Die oberste Menüauswahl ist OUIT MENU. Dies bringt Dich wieder zum Menu "Keys and Options" zurück.

DAS MENÜ "TACTICS SELECTION"

(Taktikauswahl)

(a) QUIT MENU Dies bringt Dich entweder zum Pausenmenü oder zum Menü
"Keys and Options" zurück.

(b) TEAM 1 (ATTACKING/ DEFENSIVE, Angriff/Verteidigung) Rücke Deine
Männer nach vorne, um ein Tor zu erzielen, oder nach hinten, um Deine Verteidigung zu stärken. (ATTACKING / DEFENSIVE)

DIE MENÜS FÜR MATCHDAY POKAL- UND LIGASPIELE

Die Menüs für Cup- und Ligaturniere sind sich ziemlich ähnlich und werden daher gemeinsam behandelt. Am Anfang des Menüs, direkt unter dem Titel, steht der nächste Spielplan. Wenn kein Spielplan angegeben wird, dann ist das Turnier beendet und Du mußt ein neues beginnen. Im unteren Bildschimmteil steht die CÜP / LEAGUE CODE NUMBER (Cup- / Ligakennummer), diese ändert sich im Verlauf eines Turnieres. Diese Nummer kann zu einem späteren Zeitpunkt wieder eingetippt werden, um den aktuellen Turnierstand wieder herzustellen.

zu einem späteren Zeitpunkt wieder eingetippt werden, um den aktuellen Turnierstand wieder herzustellen. Als Computerschwierigkeitsgrad wird nur der Mindestwert für Cup- und Ligaspiele eingestellt, d.h. bei Cup-Halbfinalspielen ist der Mindestwert MEDIUM und bei Finalspielen HIGH. Bei Ligaturnieren spielen die einzelnen Teams mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden. Wenn ein Cupspiel nach Spielverlängerung unentschieden ausgeht muß ein Rückspiel stattfinden.

SPIELPLAN Spiele nach dem laufenden Spielplan. Wenn das Spiel beendet ist, wird die Cup-/ Ligatabelle angezeigt. Wenn Du jetzt eine eine beliebige Taste betätigst, wirst Du in das Hauptmenü zurückgebracht. Dies bedeutet, daß Du Liga-, Cup- und Freundschaftsspiele miteinander mischen kannst.

STEUERUNG (Comp gegen Comp / Comp gegen Mensch / Mensch gegen Comp / Mensch gegen Mensch / 2 Menschen gegen Comp / Comp gegen 2 Menschen) Du kannst auswählen, welche Teams Du steuern möchtest, und sogar noch mitten im Turnier Deine Einstellung ändern. Wird Comp gegen Comp ausgewählt, werden diese Spiele nicht angezeigt, wenn die Einstellung COMPUTER MATCH (Matchday Auswahlmenü) nicht auf ÄTTENDED geändert wurde.

DAS HAUPTMENÜ

Zugriff auf eine Reihe von Auswahlmöglichkeiten und Funktionen.

Rückkehr zum Spiel Beenden des Spiels und Rückkehr zum

(d) KICKOMETER

(e) COMPUTER MATCHES (f) COMPUTER SKILL (g) KEEPER 1 (h) KEEPER 2

edingt darauf geachtet werden, daß diese Funktion richtig benutzt dischirmanweisungen genau beachten.

Stelle den Cursor auf die gewünschte Steuerfunktion, für die die Tasten geändert werden sollen.

Betätige All (damit werden alle aktiven Tasten gelöscht).

Betätige alle für die Steuerung erforderlichen Tasten (diese werden auf der laufenden Zeile angezeigt, wenn sie gedrückt werden). Wenn Du diele-Taste benützen mochtest, mußt Du diese zuerst drücken. Anmerkung: Solltest Du versehentlich die falsche Taste betätigen, mit schritt (d) fortsetzen und dann zu schritt (b) zurückkehren. (Dabei muß er zweimal gedrückt werden). Nachdem alle Tasten ausgewählt worden sind, er betätigen. Wenn Du weitere Kontrollfunktionen ändern möchtest, mußt Du wieder mit Schritt (a) beginnen, ansonsten stelle den Cursor auf OUIT MENU und betätige er, um in das Menü "Keys and Options" zurückzukehren.

LINKS RECHTS HINUNTER HINAUF LINKE CURSORTASTE RECHTE CURSORTASTE KICKEN/SPRUNG F7

PLAYER 2 Tasten RECHTS HINAB HINAUF

Deines Torhûters dem Computer zuweis (HUMAN / COMPUTER)

SPIELER 2 RECHTS HINAB HINAUF E KICKEN/SPRUNG LEERTASTE Beim Spiel mit einem Spielern, wenn Spieler 1 einen Joystick benutzt (Port 2).

#### TACTICS SELECTION MENU

I nis will return to either the pause menu or keys and options menu. (ATTACKING/DEFENSIVE)

Push your men up front to go for goal or pull them back to shore up your

defence. (ATTACKING/DEFENSIVE)

#### MATCHDAY CUP & LEAGUE MENUS

The menus for cup & league competitions are fairly similar, and will be dealt with together. At the top of each menu, just under the heading, the next fixture is printed. If there is no fixture then the competition has ended and you will have to start a new one. Near the bottom of the screen is the CUP/LEAGUE CODE NUMBER, this changes as you progress through a competition. The number may be typed back in at a later date to restore the current position in the competition.

the current position in the competition. The computer skill level only sets the minimum level for cup and league matches, ie: durin the cup semi finals the minimum skill level will be MEDIUM and during the final it will be HIGH. In the league championship different teams play at different skill levels. Please note that if the result of a cup game is a draw after extra time, you will have to play

a replay. PLAY FIXTURE

Play the current fixture. When the game has finished, the cup/league table is shown, pressing any key at this stage will return you to the main menu. This means that you may intermix league, cup and friendly matches.

#### CONTROL

(Comp V Comp / Comp V Human / Human V Comp / Human V Human /

2 Human's V. Comp / Cornp V. 2 Human's V. Sump / Human's V. Human's V. Comp / Comp V. 2 Humans! You may select what teams you wish to control, and even change your mind mid-competition. If Comp V. Comp is selected, they will not be shown unless you have changed the COMPUTER MATCH option [Matchday options menu] to ATTEND. If you do not watch, you will be shown the cup/league table immediately.

VIEW CUP/LEAGUE TABLE
This will display the appropriate table

START NEW CUP/LEAGUE
This will wipe all results in the current competition and start a new one. A new random draw is made in the case of cup competitions. The cup/league table will be displayed after this. START OLD CUP/LEAGUE

Access the menu that permits you to type in an old code number. QUIT MENU

#### START OLD CUP/LEAGUE MENUS

Return to cup or league menu.

Selecting this will produce a screen prompt and a cursor. Type in a previously written down code number and if you get it correct you will be shown the appropriate table before returning to the cup/league menu. If you mistype it, a screen prompt will inform you and give you a chance to have another try

#### PLAYING THE GAME

**Deadball situations.** (Centres, throws, corners, goal kicks)
The plyater taking the kick/throw will automatically run to the ball, pressing the fire key sends the ball to one of nine positions. The positions are selected by pressing the joystick the way you want the ball to go, for instance, at a centre taken by the left team, pressing the joystick right will result in a long kick to the right, pressing left results in a short kick, pressing up sends the ball to the far side of the pitch, pressing down to the near side ect. A different set of nine is provided for each deadball situation. Please note that the kickometer has no effect on these kicks and throws.

Controling a player. You have control of the player in the best position to get the ball, when the ball is kicked you gain control of the player nearest the landing spot, however, when control swops from one player to another, you will, for a short time, control both

players to give you a better chance in the case of a rebound. The player you control will have a miniature copy of the kickometer just above his head.

Getting possession. If the ball hits your player below his knees, he will gain possession. This means that your player will automatically dribble the ball. Please note that a player will run slower while he is in possession.

To gain possession of the ball you must judge its path and time your interception so that the ball arrives at your feet. To trap a bouncing ball, you must keep your eye on its shadow and stand where you estimate the point that the ball and shadow will meet (ie: where the ball bounces)

bounces).

Note that the size of its shadow changes size according to the balls height.

The kickometer. The kickometer determines the kick pressure, where III is very hard, II is medium. I is very soft and —I is a backheel.

The range of the meter may be altered from the MATCHDAY OPTIONS menu
a) All kicks All forward kicks and the backhee.
b) Fwd kicks All forward kicks (default value)

The meter just uses II and III
The meter is fixed at II
The meter is fixed at III

Kick III

Please note. When you play twin player matchday, the two players under control are indicated by two different miniature kickometers. Player two controls the man with the double kickometer.

Kicking the ball while in possession. Pressing fire while in possession will kick the ball. If your player is standing still, he will kick along the ground, if he is running, he will do a lob. The final pressure is determined by the kickometer.

Locking the kickometer & volley shots. If you press and hold your fire key, you will lock the kickometer reading for your team, this means that if your player contacts the ball, he will instantly volley the ball. The volley is a low, hard shot, ideal for shooting at goal. The final pressure of the shot is determined by the locked kickometer (shown above your players head).

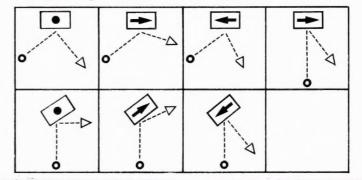
**Jumping.** If the ball is above waist height, and fairly near your player, he may jump by pressing the fire key. While in the air, he is out of your control.

The keeper. The keeper will automatically get in a good position to save any possible shot. You get control of the keeper if the ball is coming towards the goal, pressing the fire key will make the keeper dive. Pressing up on the joystick will dive him towards the far post, pressing down, towards the near post, and he will dive straight up if the joystick is left in the

If playing twin player matchday, control of the keeper always goes to player one. When you get control over the keeper, you retain control over the nearest player. It is possible to delegate control of your keeper to the computer, this is done on the MATCHDAY OPTIONS menu.

**Barging.** You may shoulder barge players to force mistakes, however when playing the computer team on the HIGH skill level, you will find they are very good at holding their ground and even barging back.

Diamond deflection system. (DDS). The DDS has been incorporated to provide maximum realism when the ball deflects from a player. In practice the ball responds not only to the angle the player is standing and the ball direction, but also to the direction he is moving, including if he is jumping, and also detects his forehead for extra control. The following diagrams show some sample deflections. The arrows inside the men indicate the way they are running.



### HINTS AND TIPS

'2 PLAYER MATCHDAY' to get the hang of passing and receiving the ball and to test the ous corners, centres, goal kicks and throws. keep track of the ball while it is in the air, it is important to keep your eyes on its shadow. Ien using the kickometer on 'ALL KICKS', try locking it on backheels when you run into a

Use the Diamond deflection system to knock the ball on to others on your team. Get used to using volleys, in particular, you may move into attack very quickly using volleys and a zig-zag route up the field. For the ultimate challenge, play the computer team with skill set to 'HIGH', the kickometer

For the ultimate challenge, play the computer team with skill set to 'HIGH', the kickometer set to 'ALL KICKS' or 'FWD KICKS', computer tactics set to 'ATTACKING' and your keeper control set to 'HUMAN'.

#### **MATCHDAY II**

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide. This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading. IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO:

MR. YATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS. Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

#### **CREDITS**

Written by John Ritman and Bernie Drummond. Coded by John:Darnell Music by Jonathan Dunn Produced by D.C. Ward. (C) 1987 Ocean Software Limited.

de jeu. Attention: Si dans un match de coupe, le résultat est toujours match nul après que l'on ait joué les prolongations, il vous faudra jouer un second match.

PLAY FIXTURE

Jouez la rencontre du moment. Quand le jeu est terminé, le tableau de la coupe/
du championnat est affiché; vous pouvez à ce stade revenir au menu principal en
appuyant sur n'importe quelle touche. Cela signifie que vous pouvez alterner entre
matchs de championnat, matchs de coupe et rencontres amicales.

CONTROL
Comp V Comp (ordinat. contre ordinat.) — Comp V Human (ordin. contre Joueur)
— Human V Comp (Joueur contre Ordinat.) — Human V Human (Joueur contre
Joueur) — 2 Humans V Comp (2 Joueurs contre ordinat.) — Comp V 2 humans
(ordinat. contre 2 Joueurs) — Vous pouvez choisir l'équipe que vous souhaitez
contrôler et même en changer en cours de compétition. Si vous sélectionnez
Ordinat. contre Ordinat. ils ne seront pas montres à moins que sur le Menu des
options Matchday vous ayez changé l'option COMPUTER MATCH (match
ordinateur) en option ATTENDED (spectateur présent). Si vous n'y assistez pas, le
tableaude coupe/de championnat vous sera montré immédiatement.

VIEW CUP/LEAUGUE TABLE (Affichage coupe/championn

nat) — permet d'afficher le tableau correspondant

START NEW CUP/LEAGUE LEAGUE

(Débuter une nouvelle coupe/championnat) Permet d'annuler tous les résultats de la compétition du moment et de débuter une nouvelle compétition. Un nouveau tirage au sort est effectué pour les compétitions de coupe. Le tableau de coupe/championnat sera ensuite affiché.

START OLD CUP/ LEAGUE

Reprise ancienne coupe/ancien championnat Donne accès au menu qui vous permet d'entrer un ancien numéro de code.

QUIT MENU (sortie menu) Vous ramène au menu principal.

## START OLD CUP/LEAGUE MENUS (Menus de reprise ancienne coupe/ancien

championnati

(sortie menu) Vous ramène au menu de coupe ou de championnat.

[b] CODE Si vous effectuez cette sélection, un message et un curseur apparaîtront à l'écran. Entrez un numéro de code déjà inscrit auparavant et si celui-ci est correct, le tableau approprié s'affichera avant que vous ne retourniez au menu de coupe/ championnat. Si vous le tapez de façon erronée, vous en serez informé par un message à l'écran et vous aurez droit à un autre essai.

#### COMMENT JOUER

Situations de ballon mort (centre, remise en touche, corners, renvoi du gardien). Le joueur donnant le coup d'envoi ou effectuant la remise en touche courra automatiquement vers le ballon, et vous enverrez le ballon dans une des neuf positions en appuyant sur feu. Les positions sont choisies en appuyant sur le levier dans la direction que vous voulez donner à le ballon, par exemple quand un centre a été pris par l'équipe de gauche, une longue passe à droite sera obtenue en poussant le levier vers la droite, une courte passe sera obtenue en poussant le levier vers la dauche, le ballon sera envoyé dans l'endroit le plus éloigné du terrain en poussant le levier vers le haut et vers l'endroit le plus proche du terrain en poussant le levier vers le bas etc... On dispose d'un groupe de neuf positions différentes pour chaque ballon morte.

Attention: le compteur de puissance [kickometer] n'aura aucun effet sur ces coups de pieds et ces renvois.

Le contrôle du joueur. Vous contrôlez le joueur qui se trouve dans la position la plus favorable pour s'emparer du ballon, une fois que le ballon a été envoyé, vous contrôlerez le joueur qui se trouve le plus proche de son point de chute mais quand le contrôle passe d'un joueur à l'autre, vous pourrez pendant un court moment, contrôler les deux joueurs et ce afin de vous donner une chance supplémentaire au cas où le ballon rebondirait. Un compteur de puissance miniature sera placé au dessus du joueur que vous contrôler.

miniature sera place au dessus du joueur que vous contrôler.

Comment Obtenir le ballon. Si le ballon frappe votre joueur au-dessous des genoux, il obtiendra le ballon ce qui signifie qu'il commencera automatiquement à dribbler. Attention: un joueur courra plus lentement quand il sera en possession de la balle. Pour vous emparer du ballon, vous devez estimer sa trajectoire et bien calculer le moment de l'interception de telle façon que le ballon arrive à vos pieds. Afin d'attraper un ballon, vous devez surveiller son ombre et vous placez à l'endroit ou vous penser que le ballon et l'ombre vont se rejoindre (c'. à d. à l'endroit où le ballon rebondit). Vous remarquerez que la taille de l'ombre dépend de la hauteur du ballon.

Le compteur de puissance. Le compteur de puissance déter puissance du coup de pied III : très importante, II : moyenne, I : faible et -l correspond à un coup de talon (passe arrière) dans le ballon. Il est possible de changer la gamme du compteur à partir du menu MATCHDAY OPTIONS. a) All kicks Tous les coups de pied vers l'avant et le coup de talon (passe

arrière)
b) Fwd Kicks arrière
c) Hard kicks (coups de pied vers l'avant (valeur par défaut) (coups puissants) le compteur utilise simplement II et III e) Kick II Le compteur est fixé à III Attention: Quand vous jouez une partie Matchday à deux joueurs, les deux joueurs qui sont contrôlés sur le terrain sont identifiés par deux compteurs miniatures différents.

Coup de pied dans le ballon quand vous le possédez. Vous donnerez un coup de pied dans le ballon en appuyant sur feu quand vous êtes en

possession du ballon. Si votre joueur est arrêté quand il frappe le ballon, celui-ci roulera sur le terrain, Si le joueur frappe le ballon en courant, il fera un lob. La puissance finale est déterminée par le compteur de puissance.

Blocage du compteur et renvois en volée. Si vous maintenez la touche leu appuyée, vous bloquerez l'affichage du compteur pour votre équipe, cela signifie que si votre joueur touche le ballon, il le renverra instantanément à la volée. Le renvoi à la volée est un coup bas et puissant qui est ideal pour tirer dans les buts. La puissance finale du tir est déterminée par le compteur bloqué [figurant au dessus de la tête de vos joueurs].

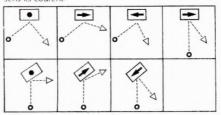
Saut. Si la balle se situe au dessus de la taille et se trouve relativement proche de votre joueur, vous pouvez le faire sauter en appuyant sur la touche feu. Durant la période où il se trouve en l'air, il ne vous sera pas possible de le contrôler.

Le gardien. Le gardien se placera automatiquement dans la position pour essayer d'arrêter n'importe quel but. Vous pourrez contrôler le gardien si la balle s'approche des buts, le gardien plongera si vous appuyez sur la touche feu. Si vous poussez le levier vers le haut, il plongera vers la barre la plus éloignée et si vous le poussez vers le bas, vers la barre la plus proche. Il plongera en ligne droit si vous laissez le levier au milieu.

si vous laissez le levier au milieu. Si vous jouez un match avec deux joueurs, le contrôle du joueur passe toujours au joueur numéro 1. Tout en ayant le contrôle du gardien, vous conservez également aussi celui du joueur le plus proche. Vous pouvez déléguer le contrôle de votre gardien à l'ordinateur grâce au menu MATCHDAY OPTIONS.

Mêlées. Vous pouvez bousculer des joueurs afiri de les obliger à commettre des erreurs mais attention, quand vous jouez avec l'équipe de l'ordinateur au niveau de jeu EXCELLENT, vous vous apercevrez qu'ils résistent et même ripostent Système du losange de déviation (DDS). Le système DDS a été

inclus afin de fournir un réalisme maximum quand le ballon rebondit contre un joueur. En pratique, le ballon n'est pas seulement influencé par sa propre directic et l'angle auquel se tient le joueur mais également par la direction dans laquelle joueur se déplace si celui-ci saute et il peut également détecter l'avant de la tête pour permettre plus de contrôle. Les diagrammes suivants montrent quelques exemples de déviaton. Les flèches à l'intérieur des joueurs indiquent dans quel seps ils courent



#### **CONSEILS UTILES**

Utilisez '2 PLAYERS MATCHDAY' pour vous habituer à faire et à recevoir des passes et pour tester les corners, centres, tirs au but et remise en touche.
Pour suivre le ballon quand il se trouve en l'air, il est important que vous gardiez les yeux sur son ombre.
Ouand vous utilisez le compteur sur la position 'ALL KICKS', essayez de le bloquer sur le coup de talon vers l'arrière quand vous poursuivez un joueur pour lui prendre le ballon.

sur le coup de talon vers l'arrière quand vous poursuivez un joueur pour lui prendre le ballon.

Utilisez le système du losange de déviation pour envoyer la balle à d'autres joueurs de votre équipe.

Habituez-vous à utiliser des retours à la volée, vous pouvez en particulier passer très rapidement en position d'attaque si vous remontez le terrain en utilisant des retours à la volée et un parcours en zig-zag.

Pour un vrai défi, affrontez l'équipe de l'ordinateur avec un niveau de jeu réglé sur 'EXCELLENT', le compteur de puissance sur 'ALL KICKS' ou 'FWD KICKS', les tactiques de l'ordinateur sur 'ATTACKING' et le contrôle de votre gardien sur 'HUMAN'.

### MATCHTDAY II

Son programme, sa représentation graphique et la création artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

### GENERIQUE

Ecrit par Jon Ritman et Bernie Drummond Musique et effets sonores de Guy Stevens Produit par D.C. Ward.

ANZEIGE DER CUP-/LIGATABELLE Dies bringt die entsprechende Tabelle zur Anzeige.

STARTEN EINES NEUEN CUP-/LIGATURNIERS
Hiermit werden alle Ergebnisse des laufenden Turniers gelöscht und ein neues
Turnier begonnen. Bei Cupspielen werden die Teams neuerlich willkürlich
gezogen. Danach wird die Cup-/Ligatabelle angezeigt.

STARTEN DES ALTEN CUP-/LIGATURNIERS Zugriff auf Menü, in dem eine alte Kennummer eingegeben werden kann.

STARTEN VON ALTEN CUP-/LIGASPIELEN

MENÚ VERLASSEN Rückkehr zum Hauptmenü

(b) KENNUMMER Hierbei wird eine Bildschirmaufforderung und ein Cursor angezeigt. Tippe eine alle Kennummer ein, wenn sie stimmt, wird die entsprechende Tabelle angezeigt, bevor das Cup-/Ligamenù wieder erscheint. Wenn Du Dich vertippst, wirst Du am Bildschirm die Aufforderung erhalten, noch einen Versuch zu machen.

#### SPIELEN

Arretierbälle (tote Bälle). (Centers, Einwürfe, Corner, Torabstöße) Der Spieler, der den Stoß/Einwurf vornimmt, wird automatisch zum Ball laufen, und durch Drücken der Fire-Taste wird der Ball zu einer von neun Positionen derschosen.

und durch Drücken der Fire-Taste wird der Ball 2d Citic Vollageschossen.

Die Positionen werden durch Lenken des Joysticks in die gewünschte Richtung ausgewählt. Wenn zum Beispiel vom linken Team ein Center vorgenommen wird, wird durch Bewegen des Joysticks nach rechts ein langer Schuß nach rechts erfolgen, wird der Joystick nach links bewegt, erfolgt ein kurzer Schuß, wird er nach oben gedrückt, fliegt der Ball ganz auf die entgegengesetzte Seite des Spielfeldes, wird er nach unten gedrückt, fliegt er auf die dem Spieler naheilegende Seite des Spielfeldes usw. Für jede Totballsituation gibt es eine eigene Reihe von neun Positionen.

Es wird darauf hingewiesen, daß das Kickometer auf diese Kicks und Einwürfe keinen Einfluß hat.

Steuern eines Spielers. Du hast über jenen Spieler Kontrolle, der sich in der besten Position zum Ball befindet. Wenn der Ball gekickt wird, erhälst Du automatisch Kontrolle über den Spieler, der dem Landepunkt am nächsten ist. Während die Kontrolle jedoch von einem Spieler auf den anderen wechselt, wii Du kurz beide Spieler steuern können, so daß Du im Falle eines Rückpralls eine

bessere Chance hast.

Der Spieler, den Du steuerst, wird über seinem Kopf eine Kopie des Kickometer: haben.

Übernahme des Balles. Wenn der Ball Deinen Spieler unterhalb des Knies trifft, kommt er in Besitz des Balls. Dies bedeutet, der Spieler wird den Ball automatisch dribbeln. Es ist darauf zu achten, daß ein Spieler mit dem Ball langsamer laufen wird.

Um in den Besitz des Balls zu kommen, muß seine Flugbahn und der Zeitpunkt zum Abstoppen abgeschätzt werden, so daß der Ball vor den Füßen des Spielers landet. Um einen springenden Ball zu stoppen, mußt Du seinen Schatten beobachten und Deinen Spieler dort hinstellen, wo Du glaubst, daß der Ball und der Schatten aufeinander treffen (d.h. wo der Ball aufprallt). Es ist darauf zu achten, daß der Schatten je nach Ballhöhe seine Größe ändert.

Das Kickometer. Durch das Kickometer kann die Kickkraft bestimmt werden. III ist sehr stark, II wäre mittelstark, I sehr leicht und -I ein Fersenkick. Die Kickometereinstellungen können im Menü MATCHDAY OPTIONS geändert werden.

al All Kicks Alle Vorwarts- und Fersenkicks a) All Kicks Alle Vorwärts- und Fersenkicks
b) Fwd Kicks Alle Vorwärtskicks (Standardwert)
c) Hard Kicks Am Meter werden nur I oder II benutzt
d) Kick II Das Meter ist auf auf II fixiert.
e) Kick III Das Meter ist auf III fixiert.
Achtung. Wenn Du Twin Player Matchday spielst, werden die beiden Spieler, di kontrolliert werden, durch zwei verschiedene Miniaturkickometer angezeigt. Spieler ist werden den Mann mit dem Doppelkickometer.

Kicken des Balls während er im Besitz des Spielers ist. Durch Drûcken von Fire während des Ballbesitzes wird der Ball gekickt. Wenn Dein Spieler stillsteht, wird er den Ball am Boden entlang spielen, und wenn er läuft, wird er ihn in die Luft schießen. Die Schußkraft wird durch das Kickometer

Verriegeln des Kickometers und Volleys. Wenn Du Deine Fire-Taste betätigst und gedrückt hälst, wird der Kickometerwert für Dein Team festgehalten, d.h., wenn Dein Spieler in Ballberührung kommt, wird er den Ball automatisch als Volley weiterspielen. Ein Volley ist ein niedriger und kräftiger Schuß, der besonders ideal ist, wenn man auf das Tor zielt. Die Schußkraft wird vom verriegelten Kickometer (über dem Kopf Deines Spielers) bestimmt.

**Springen.** Wenn der Ball über der Gürtellinie ist und ziemlich nahe an Deinem Spieler, kann er durch Drücken der Fire-Taste springen. Während er sich in der Luft befindet, kannst Du ihn nicht steuern.

Der Torhüter. Der Torhüter stellt sich automatisch in eine günstige Position, um ein mögliches Tor abzuwehren. Du erhälst Kontrolle über Deinen Torhütter, wenn sich der Ball dem Tor nähert. Durch Betätigen der Fire-Taste wird der Tormann nach dem Ball hechten.

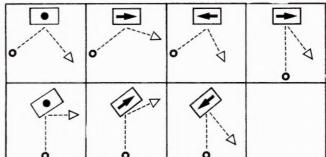
Wird der Joystick nach oben gelenkt, wird er in die lange Ecke hechten, wird der Joystick nach oben gelenkt, wird er in die lange Ecke hechten, wird der Joystick nach unten gelenkt, springt der Tormann in die kurze Ecke, und bleibt der Joystick in der Mitte stehen, wird er geradlinig nach oben springen. Beim Spielen-von Twin Player Matchday erhält Spieler Eins immer die Kontrolle über den Torwart.

Wenn Du die Kontrolle uber den Torhüter erhälst, bekommst Du immer die Kontrolle über den nächststehenden Spieler. Es ist möglich, die Kontrolle des Torhüters dem Computer zuzuweisen. Diese Einstellung erfolgt im Menú MATCHDAY OPTIONS.

Rempeln. Du kannst Gegenspieler mit der Schulter anrempeln, so daß sie Fehler machen. Wenn aber gegen das Computerteam bei höchstem Schwierigkeitsgrad (HIGH-Wert) gespielt wird, wirst Du merken, daß die Computerspieler ziemlich standhaft sind und sogar zurückrempeln.

Diamond-Deflection-System (DDS - Ablenksystem) DDS wurde n das Spiel integriert, um höchste Realität zu vermitteln, wenn der Ball vom Spieler abprallt. In der Praxis ist dabei nicht nur der Winkel, in dem der Spieler steht, und die Ballrichtung von Bedeutung, sondern auch die Richtung, in die sich der Spieler bewegt, auch wenn er springt, außerdem wird die Position der Stime des Spielers erfaßt, um zusätzliche Kontrolle zu erhalten. Die nachstehenden Schaubilder zeigen einige Ablenkbeispiele. Die Pfeile an den Männern zeigen an, in welche Richtung sie laufen.

Wird der Joystick nach oben gelenkt, wird er in die lange Ecke hechten, wird der



HINWEISE UND RATSCHLÄGE Spiele zuerst mit '2 PLAYER MATCHDAY', um das Passen und Stoppen von Bällen zu erlernen und die einzelnen Corner-, Center- und Torstöße sowie die Einwürfe zu üben.

Um den Ball zu verfolgen, während er in der Luft ist, ist es wichtig, sich auf den Wenn das Kickometer bei 'ALL KICKS' (Alle Vorwärts- und Fersenkicks) benutzt wird, sollte man es auf Fersenkicker einstellen, falls man in einen Kampf um der Ball gerät.

DS (Ablenksystem) soll benutzt werden, um den Ball anderen Mitgliedern in

Deinem Spiel zuzulenken. Über Dich auf Volleys ein, v.a. für den Fall, wenn Du Dich sehr schnell und in einer Zickzacklinie am Spielfeld entlang bewegen mußt und dabei Volleys benutzen müst. Für die höchste Herausforderung kannst Du gegen das Computerteam mit Schwierigkeitsgrad "HIGH", Kickometer auf "ALL KICKS" bzw. "FWD KICKS" Computertaktiken auf "ATTACKING" (Angriff) und Torhüterkontrolle auf "HI

(manuell) antreten. Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen noch über Rundschreibeinrichtungen verbreitet werden. Alle Rechte weltweit vorbehalten.

### HINWEISE UND RATSCHLAGE

Spiele zuerst mit '2 PLAYER MATCHDAY', um das Passen und Stoppen von Bällen zu erlernen und die einzelnen Corner-, Center- und Torstöße sowie die

Bållen zu erlernen und die einzeinen Corner-, Ceriter- und Torstolle Statie Einwürfe zu üben.

\* Um den Ball zu verfolgen, während er in der Luft ist, ist es wichtig, sich auf deri Schatten zu konzentrieren.

\* Wenn das Kickometer bei 'ALL KICKS' (Alle Vorwärts- und Fersenkicks) benutzt wird, sollte man es auf Fersenkicker einstellen, falls man in einen Kampf um den Ball gerät.

\* DDS (Ablenksystem) soll benutzt werden, um den Ball anderen Mitgliedern in Deinem Spiel zuzulenken.

\* Über Dich auf Volleys ein, v.a. für den Fall, wenn Du Dich sehr schnell und in einer Zickzacklinie am Spielfeld entlang bewegen mußt und dabei Volleys benutzen mußt.

# venutzen must. \* Für die höchste Herausforderung kannst Du gegen das Computerteam mit, Schwierigkeitsgrad "HIGH", Kickometer auf "ALL KICKS" bzw. "FWD KICKS", Computertaktiken auf "ATTACKING" (Angriff) und Torhüterkontrolle auf "HUMAN" (Imanuell) antreten.

#### MATCHDAY II

Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen noch über Rundschreibeinrichtungen verbreitet werden. Alle Rechte weltweit vorbehalten.

### HERSTELLER

Programm von Jon Ritman und Bernie Drummond Musik- und Soundeffekte von Guy Stevens Produktion von D.C Ward.